

Saberes técnicos haciendo vasquidad. La producción experta del espectáculo de la identidad

Etxezarra, Leire; Gatti, Gabriel

1. PRESENTACIÓN. LA IDENTIDAD EN MANOS DE LA TÉCNICA

Llevamos ya un tiempo detectando en el País Vasco –hemos hablado de eso antes²²– el despliegue, lento pero eficaz por penetrante y capilar, de un proceso de i de rutinización de la identidad y de sus representaciones colectivas. La rutinización de una identidad puede significar muchas cosas: su *banalización*, en el sentido de que la identidad banal deviene normal, cotidiana; su *puerilización*, en el sentido de que esa identidad pierde carácter trascendente; su *institucionalización*, en el sentido de que bajo ese proceso de rutinización de la identidad se mueve otro que es el del establecimiento de un cierto consenso, de una imagen compartida de lo que quiere decir *ser*, ser vasco en este caso. Tanto en este capítulo como en el siguiente analizaremos eso deteniéndonos en observar cómo es la gestión de esa identidad rutinizada y, sobre todo, en estudiar *cuáles son los dispositivos técnicos que estructuran esa identidad rutinizada*. En resumen: nos preocupará aquí saber de la *tecnificación de la representación de los imaginarios compartidos sobre la identidad*.

La pertinencia de este capítulo se sitúa pues en un territorio que nace del cruce entre, de un lado, los imaginarios más dominantes y rutinizados sobre la vasquidad y, del otro, las redes expertas, es decir, los entramados sociales en los que viven y circulan los portadores del saber-hacer técnico capaz de dotar a ésta, la vasquidad rutinizada, de forma y consistencia en este nuevo contexto social. Rebuscando en ese territorio hemos dado con un espacio televisivo, *Basetxea*. Es un programa de impacto, con una importante incidencia en capas de población jóvenes y euskaldunes, con un nivel de elaboración que requiere de un dominio importante del medio y de sus técnicas y que aplica este conocimiento al trabajo sobre la identidad, más aún, a la manipulación y producción de representaciones muy estilizadas –por depuradas y estereotipadas– de la vasquidad.

Analizaremos en esta situación de investigación la secuencia de decisiones que conducen a esta depuración de la vasquidad, valorando cómo proceden la tecnología y los técnicos que la manejan. *Técnica* es, en efecto, la palabra clave: *herramienta para hacer*. Veremos cómo con las herramientas se hacen mundos llenos de identidad; concluiremos afirmando que la identidad se ha convertido, ella misma, en una herramienta, una técnica.

2. BASETXEА, LA VASQUIDAD REPRESENTADA EN UN CONTEXTO DE BANALIZACIÓN DE LA IDENTIDAD

Basetxea es un programa de televisión que la productora Globomedia hace para el primer canal de Euskal Telebista. Ese doble origen determina las dos marcas características del programa: la búsqueda de entretenimiento

22. Cf. el capítulo introductorio, “Banalización de la identidad, cultura experta y sociedad del conocimiento. El estudio de la identidad colectiva en el País Vasco hoy”.

y la recreación de un ambiente euskaldun. En efecto, ambas cuestiones marcan la dinámica del programa y también la serie de mecánicas y de rutinas en la que se introducen quienes lo hacen. En el análisis de estas mecánicas y rutinas nos detendremos al objeto de ver cómo, del mismo modo que las maneras de hacer, las formas de trabajar, los modelos de organización... son los propios de los productos del rubro “entretenimiento televisivo”, éstos no pueden entenderse si a este primer dato no se añade el plus de *Basetxea*, su verdadera peculiaridad: que el programa es en euskera, que el público es euskaldun, que el entretenimiento que el programa busca se despliega en un marco en donde la vasquidad es el contexto y en donde, en consecuencia, los materiales que la hacen (euskera, rivalidades territoriales, estereotipos sobre la identidad...) conforman el paisaje con arreglo al que se desarrolla el programa. Así pues: entretenimiento que toma la vasquidad como coartada y que, a esos efectos, comparece estilizada, normalizada. Es un *taken for granted*, un dado por supuesto, la normalidad en la que las cosas tienen lugar. Combinadas ambas facetas, obtenemos un producto singular, en el que el componente lúdico se hermana con *lo vasco*. Lo que significa dos cosas: que en *lo vasco* se puede jugar, que *con lo vasco* se puede jugar. No es poco cambio.

El programa nace de manera casi accidental. En su gestación se combinan: 1) la afición del público del País Vasco por los programas de telerealidad (que se ha traducido en importantes niveles de audiencia, mayores que en el resto del Estado, para productos como *Gran Hermano* o *Supervivientes*); 2) la apuesta de la cadena por atraer a un público joven e incorporarlo a la audiencia de ETB 1; 3) y la presencia en Euskadi de una productora de televisión que ya había hecho este tipo de programas (Globomedia). De la combinación de estas tres circunstancias nace un programa con vocación experimental que acaba convirtiéndose, primero, en canal de exposición de imágenes bien precisas de la juventud vasca y después en una caricaturización de los diferentes *mundos de lo vasco* (los universos culturales asociados a la montaña, al desierto, al baserri, a la taberna, etc.).

Si bien es cierto que la asociación entre estos aspectos –programa para jóvenes que transcurre en los diferentes territorios de la vasquidad– no está en la concepción original del programa, al menos no en la concepción explícita y planificada del mismo, también lo es que esa hermandad termina definiendo la identidad de *Basetxea*:

Haces cosas que tienen su reflejo, pero no un a priori de decir “vamos a hacer un programa dirigido a...” tan específico. Sabes que es un público juvenil sin más, es un público euskaldun sin más, un público también urbano sin más; no porque estemos buscando que sea así (EIII.2)

Pensar y hacer un programa, del carácter que sea, para ETB 1 supone atenerse a lo que la propia cadena define en su sitio Web²³ como sus

23. Para un mayor detalle, consúltese este decálogo en <http://www.eitb.com>.

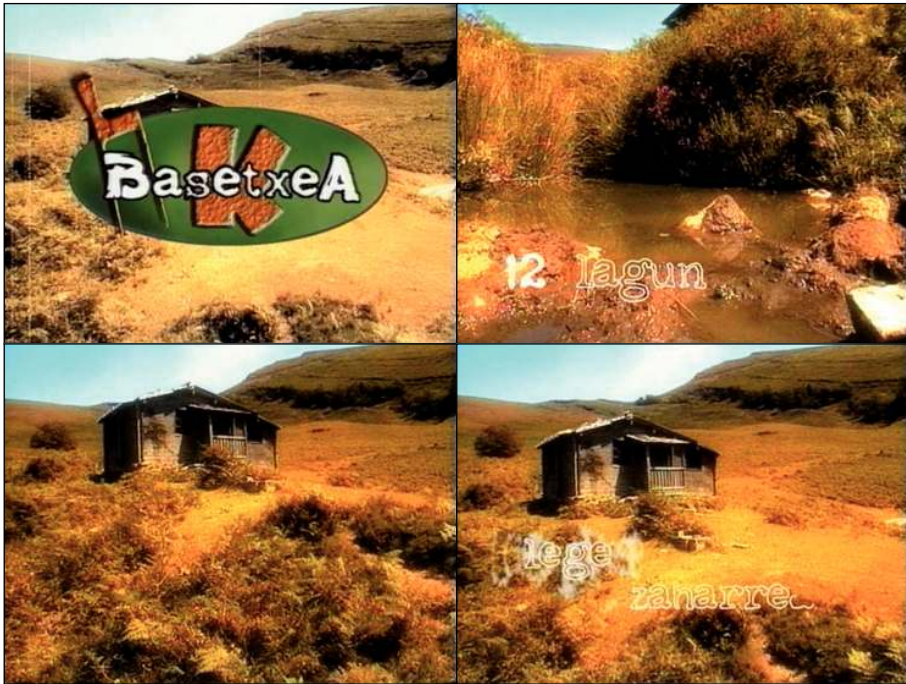
principios fundacionales: el fomento de la información y la participación de los ciudadanos y lo que más nos interesa en este caso concreto, la difusión del euskera y de la cultura vasca. Toda la programación de la cadena queda, en mayor o menor medida, contagiada de estos principios: Televisión al servicio de la cultura, telerealidad para el mantenimiento de la lengua... Son principios que condicionan el territorio de trabajo de los profesionales, al margen de que sean realmente conscientes de poner en práctica este decálogo. Es más: no suelen serlo; ésa es su cotidianidad. El dato es relevante: el euskera, lo vasco, la cultura... se muestran como hechos y situaciones normales y no como objetivos; como contextos probados, rutinarios, no como quimeras. Tanto que pueden ser caricaturizados y banalizados. Lo decíamos líneas más arriba: en *lo vasco* se puede jugar, con *lo vasco* se puede jugar.

En ese marco, el programa no persigue alcanzar ningún propósito que se corresponda con una imagen oficial de lo que es ser joven o ser vasco; bien al contrario: lo guían ciertas inercias acerca de lo que quiere decir *ser vasco*; su medio, su referencia, su contexto son las imágenes institucionalizadas de la vasquidad alrededor de las cuales pivotan las tareas de los trabajadores del programa:

No sé si ETB lo ha utilizado como una especie de estrategia ideológica de asimilar a la juventud vasca, la forma de verlo, pero como empresa funciona, lo pasamos bien, tenemos un equipo que lo hace de puta madre. Hagamos que sea rentable. Es más, eso de decir "vamos a ir por aquí porque la juventud vasca...". No, es más, estamos aprendiendo de esta juventud más que el pensar que podemos cambiarla (EIII.2)

Los principios generales de trabajo de la casa se hacen visibles en *imágenes institucionalizadas de la vasquidad*. Las mismas, en el caso concreto de *Basetxea*, toman cuerpo ya en la propia careta del programa. La careta de un programa es su tarjeta de presentación. En ella juegan un papel importante tanto la música como la imagen. Y resume en apenas veinte o treinta segundos la personalidad del programa, los rasgos que lo caracterizan, lo que sus productores entienden que es su *esencia*. La careta de *Basetxea K*²⁴ es por sí sola muy descriptiva de cuál es la naturaleza del programa y en dónde reside la particularidad de esta edición:

24. *Basetxea K* es la quinta edición del programa. En ella se pretendía sumergir a los concursantes en la atmósfera de los baserritarras de hace un siglo. Para ello, la realización del programa se traslada a Karrantza (de ahí la K).



Figs. 1, 2, 3 y 4: Careta y logo del programa Basetxea K. Superpuesto a la imagen del caserío (chabola) en la que discurre el programa aparece un rótulo que dice: 12 lagun lege zaharrean (12 concursantes a la antigua usanza, según la ley vieja).

La secuencia de fotografías está extraída de la careta del programa. Comienza con un plano secuencia del lugar donde se va a desarrollar la grabación en el que se remarca el dato característico de esa edición: el *campo*, el *retorno a lo rural*. Acto seguido se suceden toda una serie de planos que reflejan la vida tradicional vasca en caseríos: gente trabajando el campo, gente cuidando ovejas, gente ordeñándolas, gente cortando leña, etc. La sintonía, compuesta por sonidos de txalaparta, contribuye a que el espectador retorne al pasado.



Figs. 5 y 6: Careta del programa. Labores tradicionales vascas y deportes rurales. Pastor con ovejas y competición de *aizkolaris* (cortadores de troncos), respectivamente.



Figs. 7 y 8: Más escenas de labores tradicionales que sirven de inspiración para diseñar las pruebas que los concursantes de *Basetxea K* tendrán que superar.

El propósito está claro; por si no lo estuviese, la literalidad del texto que acompaña a las imágenes y a la música despeja dudas: *12 lagun, 38 egun, lege zaharrear* (12 personas, 38 días, a la antigua usanza o, literalmente, según la vieja ley).

La vasquidad ingresa en el universo del *reality-show*.

3. EL ESPECTÁCULO DE LA IDENTIDAD. LA PRODUCCIÓN DE UN DOCU-REALITY-CONCURSO

La careta indica qué tipo de programa se quiere hacer, en que ideas se basa, los instrumentos con los que juega. Si preguntamos a cualquier espectador qué tipo de programa es *Basetxea*, este responderá seguramente que se trata de un *reality show*. La respuesta no es, ni mucho menos, incorrecta. Doce concursantes elegidos mediante *casting*, que conviven aislados del resto del mundo durante un tiempo concreto, que tienen que hacer frente a diferentes pruebas y que son eliminados uno a uno a medida que avanza el programa. Nada ajeno a ese producto televisivo: convivencia, pruebas y elimi-

naciones son elementos básicos de todo *reality show*. El objetivo más claro de todo esto lo impone la que, con el tiempo, parece haber devenido la ley de la televisión: divertir, entretener, enganchar a la audiencia.

Pero este *reality show* es singular: se *convive en vasquidad*. En efecto, el objetivo latente lo impone la propia idiosincrasia del canal televisión en que se emite, ETB 1:

Yo creo que es importante saber para quién trabajas. Yo trabajo para ETB y sé por dónde van los tiros, sé un poco más o menos los criterios (...). En el programa se utiliza el castellano y en momentos también concretos donde se nota, depende de cada uno de ellos (los concursantes) si viven totalmente en euskera al 100% o si no viven el euskera al 100%. En Basetxea a veces se les da un toque (EIII.2)

Como indica nuestro entrevistado, para ETB *Basetxea* no es exclusivamente un *reality show*, sino *algo más*. Es, tal y como lo define la propia cadena, un *docu-reality-concurso*; un híbrido en el que se pretenden mezclar tres géneros: el *documental*, el *reality show* y el *concurso*.

La mezcla entre *reality show* y concurso resulta bastante previsible. La inmensa mayoría de los programas de telerealidad, si no todos, son un concurso: los participantes, *concurstantes*, compiten y/o concursan con el objetivo de obtener un premio final. *Basetxea* no es en ese sentido una excepción. Lo que más llama la atención en este híbrido es la introducción de un elemento de *pretensión documental*. Pues, en efecto, *Basetxea* es, a diferencia de Gran Hermano u otros programas de telerealidad que conocemos, un *reality show* documental, temático²⁵. Las dos últimas ediciones del programa son un ejemplo de ello: *Basetxea K* reproducía la vida de los baserritarras de hace un siglo y *Basetxea Taberna* nos sumergía en algo tan culturalmente marcado como la gastronomía²⁶ y todo lo que rodea a la gestión de un bar-restaurante.

Lo que lleva a una televisión como ETB plantearse la emisión de un *reality show* en su primer canal es lo que explica el director de *Basetxea* en este pasaje:

La raíz del programa se empezó porque ellos necesitaban un programa que enganchara con el público juvenil. Ellos tienen una programación infantil muy potente (...). A los 15 ó 16 años ¿qué ve un espectador en ETB 1? Pelota, que era un poco lo que había en ETB 1 porque, bueno, los informati-

25. Las dos primeras ediciones de *Basetxea*, grabadas en Busturia y Etxalar, fueron una suerte de experimento televisivo en el que no pesaba tanto la temática como el intento de sentar las bases de lo que luego sería el primer *reality show* en euskera. La tercera edición, ambientada en invierno, se grabó en Isaba, mientras que la cuarta edición tuvo lugar en el desierto de Los Monegros, con temperaturas que superaban los cuarenta grados. En estas dos últimas, el *reality show* empezó a mostrar los primeros signos de documental temático.

26. A este respecto, cf. en este mismo libro el capítulo siguiente, "La experiencia gastronómica: la cocina vasca entre ser y hacer, entre las lógicas de la efervescencia social y la experticia".

vos eran para cierta edad y no había un programa juvenil de referencia en la cadena. Y, por eso, bueno, un poco también pues porque Globomedia empezó a trabajar en Euskadi y Globomedia es una empresa que tenía cierta experiencia con los realities, además de aventura, realities de convivencia pura y dura, no como Gran Hermano, sino de aventura (...). Globomedia producía Supervivientes. Era un programa que, además no es (...) una casualidad que Supervivientes (...) tuvo más audiencia en Euskadi que en el resto del Estado español (...). Supervivientes se vio más en Euskadi... Globomedia... gente joven... Hagamos una prueba (EIII.2)

Estas peculiaridades en la definición del programa, su cierto contenido documental, lleva a que entren en juego en casi todas su fases variables que atienden a criterios no exclusivamente televisivos; variables que se traducen en rutinas y en esquemas de trabajo a los que los que trabajan en el programa atienden muchas veces sin darse cuenta.

El proceso que va desde el momento de la propuesta para hacer un programa hasta que es emitido por televisión y sometido al juicio de la audiencia se divide en tres fases: preproducción, producción y postproducción. Cada una de estas fases supone un escenario diferente, con dinámicas y rutinas completamente distintas y que, en el caso concreto de *Basetxea*, llegan a solaparse en tiempo y espacio, dando lugar así a escenarios y prácticas interdependientes. Cada una de las acciones que se llevan a cabo en cada uno de los escenarios, cada decisión que se toma, se basa en criterios, en ideas, que vienen determinadas por dos tipos de elementos: los propios del género televisivo *reality*-concurso y los propios del género documental, con lo que éste comporta (reproducir, representar, mostrar; es decir, *documentar*). Todo este proceso queda reflejado en una serie de textos, de inscripciones, que de manera más o menos formal nos muestran el camino que va desde la idea originaria hasta el producto final. Y que al final se hacen realidad.

Lo que sigue refleja más concretamente lo que sucede en cada una de las tres fases –preproducción, producción y postproducción– de la creación de *Basetxea*. Son fases que, aunque aquí, por razones puramente analíticas, aparezcan expuestas de manera lineal, no son totalmente independientes unas de otras. Es más bien al contrario: la preproducción (localización y selección del lugar de grabación, elaboración del guión, selección de concursantes, etc.) sigue estando presente en la fase de producción (fase de grabación del programa en la que la propia dinámica de los acontecimientos provoca que en muchas ocasiones haya que reajustar guiones y localizaciones, volviendo así al trabajo de preproducción); la postproducción (edición o montaje del programa) suele solaparse en el tiempo con la fase de producción (lo que posibilita que la comunicación entre editores y director/redactores produzca cambios y una reorientación de las rutinas y pautas que articulan la producción)²⁷.

27. Con frecuencia, los editores detectan fallos, normalmente de tipo técnico (relacionados con la calidad de la imagen o del sonido) aunque también pueden estar relacionados con el contenido (imagen de los concursantes, escasez o sobreabundancia de ciertos contenidos, etc.), que derivan en cambios sobre las rutinas habituales de la producción o de la grabación.

3.1. La fase de preproducción: la vasquidad, de la realidad al escenario

En la preproducción, que comprende todo aquello que es previo a la grabación, se empieza a desarrollar la idea original, a darle forma: se perfilan contenidos, tareas, imágenes, contextos, normas, planes de trabajo; se establecen objetivos. Se sientan las bases sobre las que se apoyará todo el trabajo de producción: ubicación, guiones, selección de participantes...

Una vez que está definida la idea original, que se perfila la temática del programa, lo fundamental es buscar el lugar adecuado para desarrollar en él la historia que se quiere contar. Atender al proceso de selección del contexto es relevante para los propósitos de este capítulo, pues en lo que respecta a las decisiones concretas referidas a *Basetxea*, aparte de criterios de aplicación general a cualquier programa que se realice en el medio televisivo, intervienen otros que le son específicos, los que guardan estrecha relación con *aquello que hace la vasquidad: representatividad lingüística, representatividad territorial, idoneidad y adecuación políticas*:

¿Dónde grabamos el programa? Pues, bueno, también intentas jugar, aunque realmente si Navarra tuviera costa, si Navarra tuviera, que lo tiene, paisaje desértico, tiene montaña, pues lo haríamos todo en Navarra. Tampoco intentas contentar a todos, tampoco hay nadie en la Diputación que te diga "tenéis que hacer el siguiente en Álava". También intentas... pues hemos ido a Deba, igual tú también, tu propia autocensura dice "a lo mejor va siendo hora de que hagamos algo en Guipúzcoa", aunque no es tampoco algo estudiado que digas "Hagamos uno en Deba" (EIII.2)

El trabajo de selección del medio físico en que se desarrollará el programa es la primera de las operaciones que conforman la puesta en escena del *ecosistema cultural* que *Basetxea* buscará recrear. Se trata, nada menos, que de dar con un paisaje social, cultural, étno-lingüístico afín al *del mundo que se quiere reproducir*. Algunas circunstancias que rodearon la elección de escenarios para el rodaje de *Basetxea K* son muy reveladoras. Karrantza resultó el marco elegido para recrear la atmósfera de la vida rural un siglo atrás: una chabola abandonada en el monte, rodeada de animales en estado semi-salvaje, de difícil acceso y lo suficientemente alejada de la civilización. El lugar no cumplía sin embargo con un criterio que hiciese de él el ideal para reproducir con total fidelidad las condiciones de vida que el programa quería emular: no se enclavaba en un territorio euskaldun²⁸. Aunque satisfacía criterios de producción no emulaba el paisaje original; esto es, no casaba bien con los que el director de *Basetxea* llama "criterios estéticos". No se le escapará al lector que el adjetivo empleado sea el que es, "estético", y no otros como "ideológico", "político" o "cultural" es altamente relevante:

28. Por el contrario, el idioma no supuso ningún problema en Deba, una zona de mayoría euskaldun. Deba fue, por tanto, un marco perfecto para el desarrollo de *Basetxea Taberna*: ofrecía un local amplio, con una cocina también amplia, y en primera línea de playa; y, además, un entorno euskaldun.

[Para seleccionar una zona seguimos] criterios un poco de la propia producción (...) y criterios estéticos, de decir “es una zona euskaldun”, qué aporta esa zona euskaldun para que los concursantes se interrelacionen con alguien, con personas que tienen un caserío allí, o sea, castellanoparlantes. Es un handicap porque en Karrantza lo hicimos. No había nadie que hablara euskera prácticamente, quitando el veterinario, pero bueno. Fueron a comprar una vaca y hablaron en castellano (EIII.2)

El trabajo inicial responde así a los límites que le impone la naturaleza del programa: el *entretenimiento* y el *documental*; ajustes presupuestarios y adecuación (“estética”) a las políticas de la casa:

También dices, “bueno, sabemos qué podemos meter... pero hasta un límite”. ETB 1 también es nuestra propia autocensura. A nosotros nadie nos dice nada, entonces decimos “zona euskaldun”, un lugar para grabar donde tengamos cierta facilidad de movimiento, para que tengamos una tranquilidad, para que no haya muchos domingueros y mucha gente pululando alrededor, estéticamente atractiva. Hagámoslo. ¿Presupuesto? se puede hacer o no se puede hacer... Luego, a partir de ahí, que encima podemos repartir esa localización a través de toda la geografía, perfecto. Creo que tendemos más, sobre todo por temas de presupuesto, por límite presupuestario, que tendemos más a hacer algo en un sitio cercano y barato. Que ya, en Euskadi o Navarra es que no hay posibilidad de hacer un gran dispendio de viajes y localizaciones, pero bueno, Iparralde, por ejemplo, es una zona que podría ser una posibilidad, pero ya va a ser muy caro. Hombre, sabemos qué aportaría de cara a la cadena una satisfacción, a lo mejor política, sería de puta madre hacerlo en Iparralde, pero ellos son conscientes también de que hacerlo en Iparralde puede incrementar el presupuesto que no están dispuestos a incrementar (EIII.2)

De este modo las localizaciones cumplen con dos funciones indispensables en un programa de este tipo: proporcionan ciertas facilidades para la grabación y, a su vez, ayudan a construir el marco visual (*el escenario*) que dote de coherencia y de credibilidad a la *puesta en escena*, y, por extensión, al propio relato. La estética del programa queda así claramente perfilada como la combinación de una *situación creíble en un escenario que emule la autenticidad euskaldun*. La telerealidad se encuentra con la vasquidad.

Es una vez localizado el escenario y fijado el tema que se puede hacer un esquema en el que se recojan los puntos básicos del programa. Comienza ahí la segunda operación de *puesta en escena del ecosistema cultural* que el programa emula. Aquí se concretan los aspectos puramente televisivos (tipo de programa, periodicidad y duración del programa, quién lo presenta, etc.), los aspectos técnicos (calendario de grabación) y los aspectos más directamente relacionados con el desarrollo del argumento (sinopsis e idea principal del programa). Es el esqueleto sobre el que se trabaja en preproducción: el texto base del que luego saldrán otros textos como, por ejemplo, el guión del programa y el desglose diario de tareas:

Deba. Casino .

Duración: 75 minutos
Periodicidad: semanal
Emisión: lunes, 22 horas, ETB1
Nº de programas: 15 (13 en localización, 1 final, 1 película)
Conductor: Julian Iantzi

Tipo de programa: docu-reality-concurso

Participantes: 14 (7 chicos y 7 chicas). Sin suplentes.

Sinopsis: 14 participantes, que no se conocen anteriormente, adecentan, inauguran y gestionan ellos solos, sin ayuda exterior, el antiguo Club del Mar de la playa de Deba durante un mes aproximadamente. Conviven en un refugio, en la propia casa del Club (o en un camping) y eliminan a un concursante cada semana. En la final, emitida en directo desde el local, el público decide, mediante SMS, quién es el ganador. El premio será la recaudación de ese mes de trabajo.

Los participantes comienzan trabajando todos juntos hasta que inauguran el bar pero, tras el tercer programa, se forman dos grupos de 6 participantes. A partir del cuarto programa el equipo que recaude menos dinero en su día de trabajo tendrá que eliminar a uno de sus integrantes. Desde el programa 9 hasta el final los supervivientes se agrupan de nuevo y eliminan uno a uno hasta el final.

Los concursantes se reparten el trabajo. Programan conciertos, animan veladas, cenas y comidas; hacen la compra, limpian el local, invitan a famosos... todo ello para conseguir el mayor número de dinero posible. El programa tendrá pruebas adicionales que supongan un aliciente para los participantes.

*Otra posibilidad es eliminar en el primer programa a uno y reenganchar a un eliminado en el reagrupamiento.

Localización:

El Club del Mar de Deba es un amplio local, ya cerrado, que se ubica en una casa, junto a la playa, sobre un restaurante en marcha llamado "Casino". El local compartiría cocina con el bar de abajo (es realmente grande). El bar tiene muchas posibilidades y ofrece un trabajo atractivo para los participantes.

En el mes de marzo Deba está un poco apagado, sobre todo esa parte del pueblo, pero de eso se trata, de que los participantes convoquen a gente de toda la comarca o de Euskadi entera. La autogestión es más evidente que en el Kafe Antzoki pero el peligro es el poco ambiente del pueblo...

Fig. 9: Bosquejo del proyecto de Basetxea Taberna. La idea inicial y los ejes que vertebrarán el programa se plasman, por primera vez, en papel.

La elaboración del guión del programa es una de las partes más creativas de la preproducción y el momento en el que realmente se realiza un trabajo, poderoso, de simulación de realidad. Tan poderoso que es performativo. Se trata aquí de dibujar los perfiles: representar la vida en un baserri hace un siglo, reproducir lo que suponemos que puede ser gestionar un bar-restaurante actualmente, remedar las circunstancias de la vida en el monte en pleno invierno... Cuatro redactores del programa se convierten desde entonces en *expertos en reproducir ambientes*, en sujetos capaces de *recrear la imagen del vasco rural de hace un siglo*: deciden el vestuario de los concursantes, deciden qué animales tendrán, planifican cómo será su día a día, conciben cómo deberán arreglárselas para comer, proyectan qué tareas tendrán que realizar.

Se trata de ser *fiel a la realidad* pero de serlo de una manera lo suficientemente *estilizada* como para que lo que se haga resulte “visual”, es decir, atractivo al telespectador. Realidad depurada, reducida a lo imprescindible, endurecida (Latour, 1985). *Documental* más *reality*: ropajes atractivos al ojo pero no por eso menos reales, actividades llamativas para el espectador pero propias de las que antaño hacían aldeanos y aldeanas... Así, *la dinámica del programa se ajusta a la que se entiende que es la dinámica de la realidad que el programa emula*. Otro tanto a la hora de pensar las pruebas a las que tendrán que enfrentarse los concursantes a medida que se desarrolle *Basetxea*, que se estructuran de forma que estén en consonancia con las señas de identidad del programa: *pruebas duras y espectaculares en un contexto vasco*²⁹.

El trazo del programa que se va elaborando en esta fase de preproducción va componiendo las condiciones para que durante su ejecución *Basetxea* transmita una *versión estilizada y depurada, de la vasquidad. Pero esta puesta en escena del micro-mundo rural y vasco de hace un siglo se hace, y este detalle es esencial, en medio de la banalización propia del reality show, de una cierta trivialidad que le es connatural*. Puede decirse de otro modo: lo que se hace a través de *Basetxea* es poner la vasquidad en escena pero sin dejar de señalar que lo que se hace es, en efecto, una *puesta en escena*. No podía ser de otra forma que por la intermediación de esta cierta ironía: no caben componendas entre la ruralidad y un *reality show*; tampoco entre lo vasco moderno y urbano (del que son exponentes los concursantes) y el reto de enfrentarse a lo rural tradicional. Todos estos contenidos argumentales que se concretan en la preproducción quedan reflejados en el guión del programa:

29. Así por ejemplo, en *Basetxea K* las pruebas que se diseñaron consistían en situaciones con un marcado *look* vasco-rural: hacer pan tras moler la harina en un molino, gobernar un rebaño de ovejas, realizar una serie de *herri kirolak*, comprar una vaca, hacer queso fresco...

BASETXEA - k

Concepto: 23 de agosto - 29 de septiembre: 38 días/13 capítulos.

Dos equipos de 6 concursantes con sus respectivos capitanes (+ 3 suplentes y un reenganchado). Un equipo vivirá en una chabola de madera en ruinas y su fin será reconstruirla. Además contará con algunos animales. El segundo equipo vivirá en un bosque a la intemperie. Con una rutina de trabajo de tres días, excepto en el primer capítulo que será de dos, los concursantes se encontrarán con un juego entre equipos (día 1), un consejo (día 2) y un duelo o consejo eliminatorio (día 3). El equipo ganador del juego decidirá donde vivirá los tres próximos días. El equipo perdedor afrontará un consejo y uno de sus componentes abandonará el concurso, bien por eliminación directa en un consejo o bien por medio de un duelo. Cuando el consejo no sea eliminatorio, es decir cuando la eliminación se resuelva por medio de un duelo, el nominado será quien elija a su contrincante. Cada equipo tendrá un capitán y cada vez que un concursante sea eliminado su grupo tendrá que realizar una nueva elección de capitán (es posible repetir capitán).

Las claves de esta primera parte del concurso son las siguientes: - hambre y trabajo - En la casa se trabajará duro con la contrapartida de contar con comida, aunque sin excesos.

El bosque será una especie de purgatorio: hambre y condiciones duras para que los concursantes intenten salir de allí como sea.

Esta rutina se mantendrá durante los primeros 20 días, es decir hasta el día 12 de septiembre. Ese día habrá una unificación de equipos, desaparecerá la figura del capitán y los concursantes cambiarán de hábitat; con la chabola ya terminada, cuando todo parece mucho más cómodo los concursantes se trasladarán a una cueva utilizada para guardar ganado, por lo tanto vuelta a empezar: limpieza, acomodarse... Este cambio tiene que ser una gran sorpresa para los concursantes. A partir de este momento, los juegos servirán para conseguir la inmunidad y el nominado en el consejo tendrá derecho a elegir a su rival de cara al duelo. Los duelos serán eliminatorios hasta el último capítulo, donde pasarán a ser clasificatorios. En esta segunda parte las claves no cambiarán, trabajo duro y poca comida, para que los concursantes conozcan sus límites.

Fig. 10: Primera página del guión de *Basetxea K*. En él se concretan aspectos técnicos (calendario de grabación y número de capítulos) y aspectos de contenido (la mecánica del juego y una breve descripción de las condiciones bajo las que se desarrollará el día a día de los concursantes).

Decidida la localización, elaborado el guión y concretado el calendario de grabación tenemos ya un escenario, un hilo argumental básico y una rutina de trabajo. Queda la selección de los concursantes, de los protagonistas del *reality show*, aquellos que van a transformarse en los personajes de la historia, que van a intentar sobrevivir tal y como lo hacían los baserritarras de hace un siglo. Esa es la tercera operación de puesta en escena del *ecosistema cultural* que el programa pone en práctica.

Las variables que condicionan la selección de concursantes atienden, nuevamente, a dos tipos de criterios: los *criterios propiamente televisivos* y los que se ajustan a la peculiaridad de este programa, *representar la vasquidad*. En cuanto a lo primero, la experiencia en este tipo de formatos empuja a buscar personas que respondan a estereotipos concretos: “el chico o la chica guapa”, “el vago”, “el raro”, “el broncas”, “el borde”, “el buen chico”, “el mandón”, “el chulo”, “el maduro”, “el urbanita”, “el pueblerino”... La experiencia dice también que no siempre se adjudican todos los papeles:

Nosotros utilizamos tres tipos de criterios. Uno, cuando hay alguien que pensamos que es un cabrón, ese va dentro. Sabemos que alguien que puede traicionar a sus compañeros, que no se calla, que tiene mala leche... hombre, no podemos meter a ocho cabrones, por decirlo de alguna forma, por poner etiquetas, pero bueno, algo tiene que haber. Un reality sin conflicto no es reality (...). También tienes que buscar alguien atractivo estéticamente, guapo físicamente, un buen cuerpo que tenga fotogenia. También lo intentas. No siempre se consigue. E intentas que haya el típico majo, simpático, personaje que cae bien, una persona normal que cuente las vivencias de los demás, que son, a lo mejor, un poco más frikies, que ponga un poco la voz de la persona normal. Igual te sorprende porque, claro, los castings duran 15 minutos y el que tú piensas que es normal acaba siendo un poco frikie y el que piensas que es un "echao p'álante", se achanta y alguien que tú piensas que es una persona normal, que es majo, acaba siendo un cabrón (EIII.2)

En cuanto a los segundos –los criterios que buscan representar adecuadamente la vasquidad–, se muestran en esta fase como criterios de segundo grado. No significa esto que sean menos importantes o que discriminen menos que los anteriores, sino que intervienen en un segundo momento. Son criterios como los siguientes:

- La procedencia de la persona (así, se intenta que haya representantes de todas las provincias vascas).
- La marca que singularice la identidad de los concursantes (así, es deseable la presencia de un candidato de Iparralde o de un marroquí que habla y estudia euskera o de otros extranjeros cuya integración es tan intensa que incluso hablan este idioma o que se esfuerzan por hacerlo. La peculiaridad, lo que ésta representa en términos de *imagen de país* hacen que la presencia de estos *sujetos singulares* sea algo muy estimado).
- El nivel de euskera y el tipo de euskera que hablen (así, se procura mezclar a gente con diferentes tipos de euskera y diferentes niveles de habla, desde el que lo domina en todos sus matices hasta aquél para el que la posibilidad de entrar en el programa puede suponer la práctica de una lengua que en su vida cotidiana apenas usa).

TITULARRAK	
IZENA	HERRIA
LEHIAKIDE 1	Zumaia
LEHIAKIDE 2	Tolosa
LEHIAKIDE 3	Irun
LEHIAKIDE 4	Arrasate
LEHIAKIDE 5	Elgoibar

ORDEZKOAK	
LEHIAKIDE 6	Etxebarri
LEHIAKIDE 7	Galdakao

Fig. 11: Procedencia de los concursantes seleccionados para participar en Basetxea K. La representatividad (y el equilibrio en el número de representantes) de todos los territorios de Euskal Herria es lo deseable, pero cumplirlo no siempre es posible.

Combinación, entonces de criterios televisivos y de criterios que buscan la representatividad de la identidad colectiva. Adaptación, pues, a la doble naturaleza del programa: *reality show* y documental; entretenimiento y reproducción cultural. Se trata, en efecto, de dar cierta imagen de país. Quizás sea eso lo que explique que esta fase de elección de los candidatos sea seguida muy de cerca, supervisada, por los responsables de ETB. Sus criterios son exactamente los mismos que los de la gente que realiza los *castings*: inquietud por el perfil televisivo (“si va a dar juego”), preocupación por la procedencia de los mismos (representatividad territorial, etc.):

Cuando entra alguien ya sabes más o menos, empiezas a diferenciar. Hombre, hay una estética común entre 18 y 20 años, puede ser lo que llamamos “el borroka” que, a lo mejor, no diferencias tanto si es un borroka de Tolosa o si es un borroka de Getxo (...). Entre la forma de hablar y la estética jugamos un poco para decir “vamos a repartir un poco el juego, tiene que haber un navarro, siempre un alavés...” (...). Tenemos un público de diferentes provincias, vamos a intentar contentar a todos, porque aquí (...) ya sé lo que significa que la gente crea que eres del Athletic o de la Real y hay que jugar con ese equilibrio, ¿no? (EIII.2)

En la práctica, y durante el proceso de selección de candidatos, los criterios con los que se parte *a priori* y que guían y determinan el casting, el proceso de selección de los concursantes, acaban siendo modificados y readaptados a las características propias de los seleccionados. Así, en la elección final de los concursantes, pesa tanto su adecuación a un perfil pre-determinado (que sea guapo, polémico o alavés...) como su propia singularidad (ser un urbanita acérrimo, ejercer como monitora de *spinning*...). La creación de perfiles y la selección de nuevos concursantes es, por tanto, un proceso de ida y vuelta: al concursante se le encaja en un perfil determinado que a su vez es modificado por las características propias del concursante. En este proceso juega de nuevo un papel protagonista la combinación de dos conjuntos de criterios: los propios del género *reality show* (personalidad, enfermedades, biografía...) y los específicos de este *reality show* (identidad territorial, lingüística...). Así, en la tarjeta de presentación de cada concursante, se resaltan tanto los aspectos que podríamos denominar neutros, los más generales (ser diabético, padre de una niña de dos años, conductor de ambulancias, estudiante, profesor, abuelo joven, aficionada al boxeo, etc.) y también los más específicos, los más directamente relacionados con la identidad que el programa pone en escena (ser aficionado a los bertsos, su inquietud por afrontar el reto de convivir en euskera...).

3.2. La fase de producción: la escenificación de la vasquidad

En la fase de producción empieza a tomar cuerpo todo lo planificado en preproducción y es el momento de comprobar si aquello que hasta el momento era sólo una idea ha tomado la forma deseada. En esta fase además, la dinámica de trabajo se hace necesariamente rutina: la grabación es diaria, desde primeras horas de la mañana hasta las últimas de la noche; los días comienzan igual y terminan igual (con una reunión donde se hace balance del día, se repasan objetivos, se reconducen y se introducen pequeñas modificaciones sobre el guión inicial).

Durante los primeros días de grabación se presta especial atención a la presentación del escenario, al aspecto más visual de la historia que se quiere contar, y a cómo los concursantes desarrollan sus papeles o, incluso, desarrollan personalidades diferentes a las que en un primer momento se había pensado que iban a desplegar³⁰.



Fig. 12: Por un día los expertos se convierten en objetos: ensayo previo al comienzo de la grabación en el que parte del equipo del programa hace de concursantes ante las cámaras.

30. Eso obliga a que en esta primera fase existan grandes dosis de improvisación y ciertas urgencias que acaban modificando lo planificado, lo que se traduce, por ejemplo, en la introducción en el día a día de los concursantes de actividades que en principio no estaban previstas (participación en un concurso gastronómico en las fiestas de un pueblo cercano o hacer un número de strip tease en las fiestas de otro, trabajar en un baserri a cambio de comida, etc.). Se trata, en todo caso, de procurar que se mantenga el equilibrio entre las dos dimensiones características de este programa, la más televisiva, la más vinculada con las *identidades*.

Es en la fase de producción, además, cuando entra en juego todo el despliegue de instrumental técnico para la realización del programa. Cámaras, equipos de sonido y de realización se convierten desde este momento en los instrumentos para *recrear mundos*; reflejan, construyen y fijan un determinado *escenario*, unos determinados protagonistas y una determinada cotidianidad. Se convierten en el medio, en la causa y en la consecuencia de una cierta manera de concebir esa realidad.



Fig. 13: Equipo humano: técnicos de sonido y operadores de cámara chequeando el material para la grabación. La tecnología convierte la vasquidad en material que se ve y se oye.



Fig. 14: Equipo técnico de audio y video: cámara, mesa de sonido portátil y pértiga (o micro). La tecnología convierte la realidad en reality.

3.2.1. RUTINAS TÉCNICAS E INSCRIPCIONES QUE PRODUCEN HECHOS

Los equipos de grabación de un *reality* están formados por tres personas: operador de cámara, técnico de sonido y redactor. Estos conviven durante todo el día y es el redactor quien, siguiendo tanto sus criterios como los del director, establece lo que se espera que el día dé de sí y después los aspectos que más interesa que se graben. Este proceso está sujeto a grandes dosis de improvisación, pues el comportamiento de un grupo de personas que conviven intensamente en condiciones de dureza inducida y vigilados por cámaras de televisión es difícilmente predecible aunque el tiempo y la experiencia en este tipo de programas puedan ayudar a constatar numerosas regularidades. Así, durante los primeros días es frecuente que se sigan una serie de pautas generales, que han de cumplir todos los equipos de grabación³¹.

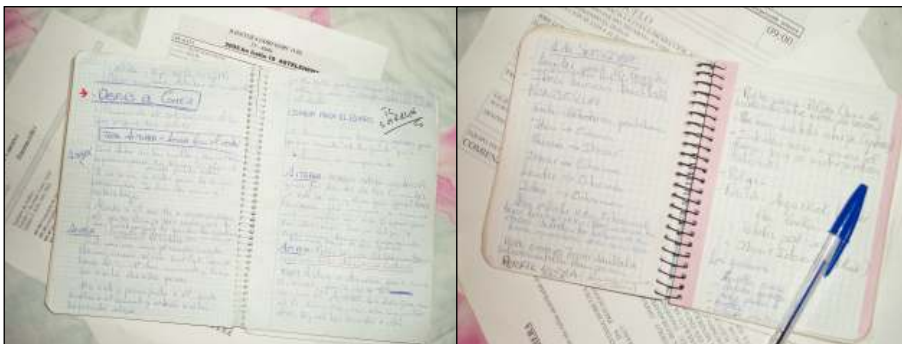
Para poner en práctica estas pautas el procedimiento es sencillo y se articula alrededor de la conjugación de un verbo: *apuntar*. Desde el primer día, el redactor que está en grabación va tomando nota en su cuaderno de todo lo que ocurre durante la jornada. No sólo se apunta lo que sucede, el desarrollo de la historia, sino también otras cosas como pequeños fallos o problemas que se detectan, tanto a nivel técnico (problemas para grabar algunas situaciones) como a nivel logístico (dificultades de los concursantes para desarrollar las tareas diarias) o también impresiones personales sobre el propio desarrollo de la historia (un concursante que no aporta nada, la necesidad de obligarles a lavar su ropa en el río para poder tener esa imagen grabada, etc.). El apunte deviene registro: todo se inscribe y se inspecciona, en efecto.

Una verdadera grafomanía la que se pone de manifiesto en esta práctica: de nada no queda rastro, todo es inscrito, anotado. Lo más relevante de esta práctica no es tanto la obsesión por la huella escrita como que las huellas escritas tienen efectos sobre los hechos que anotan³²: de ser

31. En *Basetxea K*, por ejemplo, se le daba especial importancia a grabar las tareas diarias que realizaban los concursantes, tales como dar de comer a la vaca, ordeñarla, recoger los huevos que ponían las gallinas, cortar leña, etc. Incluso se intentó presionar a los concursantes para que llevaran todos los días la boina puesta y para que no descuidasen su atuendo de aldeanos, pues hubo varios intentos por parte de algunos de *modernizar* su aspecto, lo que, en un primer momento, los redactores prohibieron pues rompía con la imagen rural tradicional que se pretendía trasladar al espectador. No obstante, a medida que avanzaba el programa la estilización idealizada de la imagen del aldeano que tanto se enfatizaba los primeros días, dio de alguna forma paso a una suerte de *caricatura modernizada* del aldeano de hace un siglo. Del mismo modo, en *Basetxea Taberna*, se cuidó también de que el cocinero se vistiera como tal y se ponía especial atención en grabar todo el proceso de elaboración de los platos hasta que estos eran servidos a los clientes.

32. En efecto, no quedan en el vacío esos apuntes, pues se comentan después en las reuniones que al término de la jornada hace el equipo del programa al completo. Lo que en ellas se diga, los problemas que se planteen, puede provocar, y de hecho lo hace con bastante asiduidad, cambios en las rutinas que se han llevado a cabo hasta entonces. Muchas veces, en estas reuniones se recuerdan los objetivos establecidos en la preproducción y además se reorientan otros o se establecen unos nuevos.

hechos singulares pasan a ser *hechos propios de un guión*. Ciertamente, al circular por las manos, expertas, de los profesionales que intervienen en el programa, las cosas sobre las que apuntan se van *endureciendo* (Latour, 1985: 10 y ss.). Los sentidos de estas cosas, filtrados por diagramas, listas, anotaciones, cuadernos... en fin, pasados por el cedazo que los expertos y sus instrumentos representan, devienen hechos duros, propios de un registro profesional.



Figs. 15 y 16: Cuadernos de notas de los redactores. En ellos se resume lo que sucede durante cada jornada de grabación, (el desarrollo de la historia, posibles dificultades o fallos...) y se anota también lo dicho en las reuniones que cierran el día (objetivos para el día siguiente, posibles historias a desarrollar...).

Es un trabajo muy propio de la sociedad del conocimiento. En realidad, es algo que comparten los expedicionarios renacentistas y sus cuadernos de viaje, los antropólogos del siglo XIX con sus notas de campo, los sociólogos del siglo XX con sus anotaciones al margen de las transcripciones de una entrevista en profundidad y los redactores de programas de televisión con las notas que toma a lo largo de una jornada de grabación. Con su incesante producción de inscripciones, todos ellos, sin excepción, convierten los hechos singulares (fuera de una serie) en hechos-parte de una cadena (dentro de una serie), en algo cuyo sentido es efecto de ser parte de una cadena, esa que sólo ellos (expedicionarios, antropólogos, sociólogos, redactores o guionistas...) conocen. Y aunque es cierto que cuando se integra en esa cadena (una cultura, una sociedad, la vasquidad, un guión...), el hecho original, ése sobre el cual el redactor consideró que era pertinente hacer una anotación, pierde sentido, también lo es que lo que gana es enorme: incorpora todo el sentido que de repente hereda de la totalidad de la que, desde entonces, y por la simple intermediación de la anotación del experto, ya forma parte. El hecho, ya endurecido, puede moverse, desplazarse, a través de las diferentes escalas de una identidad, en nuestro caso, la del programa, la que es ahora la suya, a la que antes no accedía³³.

33. Se convierte en lo que Bruno Latour, con mucho tino, llama "móvil inmutable" (Latour, 1985: 21 y ss).

El programa va imponiendo su mecanismo; la simulación empieza a construirse y a absorber a los que participan de ella: la anotación remite a una idea, la idea a una jornada, la jornada a una secuencia, la secuencia a otra anotación... Al verbo apuntar se añaden otros: clasificar, ordenar, remitir, seleccionar: todo lo que se graba se almacena en pequeñas cintas, cada una de las cuales se rotula con un código creado *ex profeso*. Estas cintas son visionadas por los redactores, y de ellas se selecciona lo que se considera realmente importante. Desde entonces, las decisiones no se toman ya atendiendo en exclusiva a los criterios que inicialmente definían el programa sino también, y por primera vez, a la propia dinámica que éste genera: toda decisión refiere a una decisión inmediatamente anterior, no al guión de arranque; toda inscripción se liga con una inscripción inmediata, no con una que las trasciende, que esté fuera del programa.



Fig. 17: Los espacios se entremezclan: a la izquierda se seleccionan imágenes; a la derecha se escribe la orden del día siguiente.

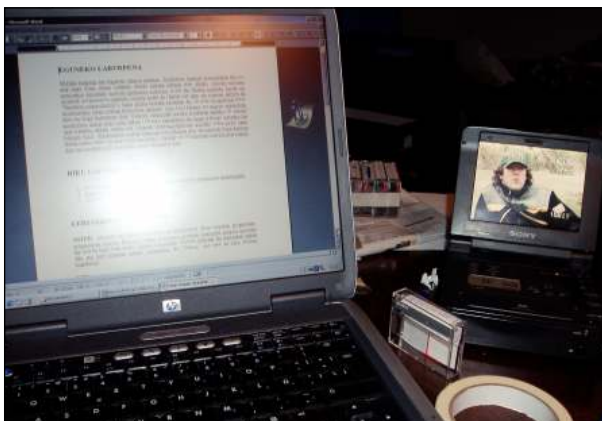


Fig. 18: Instrumental de teceo (magneto para visionado de imágenes y plantilla de ordenador). Lo recogido por las cámaras y los micros pasa por un filtro: el visionado de cintas. El material audiovisual da lugar a una plantilla de ordenador en la que el redactor selecciona el material que luego pasará a ser editado.

El simulacro se independiza de lo que emula (Baudrillard, 1981); las inscripciones que produce el programa se *sostienen entre sí* (Desrosières, 1995). La situación de irrealidad del *docu-reality* se impone ya a la realidad que reproducía. La rutina, al fin, funciona por sí sola.

3.2.2. EL PRODUCTO PASA POR LA AUDITORÍA

No obstante, de manera invisible, se deslizan por el plató pequeñas instancias que *supervisan* el ajuste a lo previsto: una labor sigilosa de *auditoría* (Rose, 1998) puesta en práctica por los responsables del canal de televisión que va a emitir el programa, que se presentan en grabación para ver la forma que va adquiriendo el producto, para medir el ajuste de las cosas a las representaciones...



Fig. 19: Auditoría externa: representante de ETB asistiendo a uno de los primeros días de grabación. La cadena supervisa el look y el contenido del programa a medida que este va tomando forma.

...o también los controles que establece el propio equipo del programa, director y redactores, que vigilan en todo momento tanto los aspectos técnicos (la imagen) como los argumentales (el devenir de la propia historia: la convivencia, los comportamientos de los concursantes):

Esta labor de supervisión del buen desempeño del programa se traduce en tareas de selección aplicadas sobre el enorme volumen de material que *Basetxea* genera. Este material tiene forma de texto, pero también, y por primera vez, tiene forma audiovisual. Este trabajo de selección es un proceso sencillo y complejo a la vez, que superpone varias instancias de selección, interdependientes, y que se suceden unas a otras. En cada una intervienen tanto los criterios personales del redactor (qué se debe grabar y qué no; qué material es el más indicado para utilizar a la hora de editar...) como los criterios más generales que, si bien durante los primeros días de grabación son muy explícitos, a medida que avanza la grabación van incorporándose como rutinas no problematizadas. Así por ejemplo, en *Basetxea K*, al revisar el material grabado, se le daba importancia al momento en que se vestían de aldeanos, aprendían a ordeñar la vaca, hacían fuego, iban a por agua o leña, o simplemente se remarcaban los planos generales en los que se les veía a todos vestidos de aldeanos y realizando labores presuntamente propias de los *baserris* de hace un siglo. Después, y con el paso de los días, esas acciones y su reflejo en imágenes, van perdiendo valor (valor televisivo) de forma progresiva, hasta dejar incluso de grabarse por resultar repetitivas: es el proceso mediante el que el reality (o el valor televisivo) se impone a la realidad (o el valor documental). Pero hasta la llegada de ese momento, esas imágenes que acaparan casi completamente la atención de las cámaras durante los primeros días y que parecen “sacadas de un documental sobre la vida en la Euskal Herria del siglo pasado” cumplen con creces su objetivo: la reproducción de lo que aparecía en aquellas imágenes extraídas de los viejos documentales que componen la careta del programa.



Fig. 20: El director del programa supervisa un momento de la grabación. Además del control sobre contenidos (desarrollo de la historia), la dinámica de grabación exige también la supervisión de imágenes y planos atendiendo a criterios técnicos propios del medio televisivo (grabación de distintos tipos de planos, control de la luz, del sonido, etc.).

Pero en vivo (y en color).

3.3. La fase de postproducción: el laboratorio de la vasquidad

El set de grabación del programa se ha convertido ya en un *laboratorio*. Es en efecto un verdadero laboratorio, abierto, móvil, no un plató de televisión o un espacio creado expresamente para la grabación de un programa de televisión³⁴. Ciertamente, el set de grabación tiene, en el caso de *Basetxea*, la forma de un espacio situado en el entorno natural, al aire libre, que se convierte en set de grabación sólo con la presencia de los concursantes y de las cámaras de televisión. En cuanto éstos desaparecen el set de grabación se esfuma y el lugar en el que se ha desarrollado la grabación vuelve a ser lo que era antes de su llegada: un bosque de Karrantza, una chabola abandonada en medio del monte... Por eso, aunque carezca de paredes y aunque sus límites coincidan con los de *la realidad*, podemos hablar sin temor a incurrir en error de un laboratorio: un lugar *acotado* donde lo que sucede es efecto y parte de *cadena de conocimiento* y de *representación de la realidad* y en donde se produce un *trabajo de manipulación de la realidad* (producción, de nuevo, de conocimiento y de representación) que la modifica o que puede llegar hacerlo.

Estamos, en efecto, ante lugares donde un *saber-hacer experto*, tecnicificado, reproduce fielmente el mundo con arreglo a un comportamiento puesto en práctica de manera repetitiva, obedeciendo a la lógica de lo que es *rutinario*. En la correcta ejecución de ese saber-hacer, que es sobre todo técnico, reside buena parte de la peculiaridad de esta situación de investigación: el hecho de que, aquí, la vasquidad se filtra a través de una suerte de *burocracia* de nuevo cuño, tecnicificada, experta, muy propia de lo que hemos considerado como lo característico de la sociedad del conocimiento. Este aparato actúa, en efecto, al modo de la burocracia; rutina normalizada que moviliza sentido a través de los eslabones de poderosas cadenas de transmisión de información: las inscripciones que representan la vasquidad se van desplazando primero desde *la realidad* a los guiones televisivos, luego desde los guiones a su *ejecutoria* en el día a día del programa (grabación, edición, fichas de teceo...) y finalmente, de nuevo desde este día a día hasta la realidad bajo forma de *programa editado*. En medio, el laboratorio, o, mejor dicho, los laboratorios, los *lugares*³⁵ donde trabajan los redactores, los editores, los directores... No hay intenciones ocultas tras este trabajo. Es

34. Como señalamos en el capítulo inicial, usamos en este trabajo una definición abierta de laboratorio, la que consideramos más adecuada a un tipo de sociedades, las del conocimiento, en las que estos espacios están omnipresentes y en donde por laboratorios se puede entender *toda situación social en las que se pone en juego pautas de conocimiento que, a su vez, producen más conocimiento*.

35. Tanto para los analistas como los agentes no parece posible evitar una cierta indefinición a la hora de referirse a estos lugares. Y eso es parte importante del juego: mientras los editores sí que trabajan en una sala de control al uso (un espacio físico especialmente habilitado para ello) el "laboratorio" de los redactores puede ser (y de hecho es) cualquier lugar en el que se pueda colocar un ordenador portátil y enchufar el visionador de cintas: desde la habitación de un hotel hasta una sala de reuniones pasando por el almacén donde se guarda el instrumental técnico necesario para la grabación. De hecho, la propia sala de reuniones puede no tener una ubicación concreta: las reuniones de final de jornada han tenido lugar en sitios tan dispares como el set de grabación, el jardín de un adosado o la entreplanta de un hotel.

experticia y rutina puesta en práctica; saber-hacer aplicado a una identidad ya institucionalizada.

A lo largo de esa cadena, el fino filtro que separa el set de grabación de su salida al aire lo constituye el trabajo de edición. En él se gestiona lo que resulta de las tareas, cotidianas, rutinizadas, de grabación, visionado y selección del material. Entre los instrumentos técnicos con los que se hace este trabajo están las *plantillas de teceo*³⁶, unas plantillas de ordenador que reflejan lo más importante de lo que ha sucedido en una jornada: un breve resumen del día, los tres temas más importantes, un pequeño seguimiento de la evolución de cada uno de los concursantes, las acciones e imágenes más relevantes y, en ocasiones, pequeñas apreciaciones personales del redactor. Son la materia prima de los que trabajan en postproducción: traducen el día a día a una especie de guión de lo ocurrido, de ahí la importancia de realizar el resumen del día, marcar los temas principales de la línea argumental y de hacer un seguimiento de la evolución de los concursantes mientras dura la grabación. Las plantillas permiten que una cierta disipación cotidiana torne algo ordenado, que –como dijo Michel Foucault pensando, es cierto, en algo radicalmente distinto a lo que estamos pensando aquí– el disparate se vuelva coherencia (Foucault, 1978: 10), y que lo que no es sino suceso aislado se transforme en un hecho con sentido. A través de ese instrumento, las imágenes –dispersas– que produce un día de grabación, ganan la coherencia del relato, el sentido de una historia.

	24 03 R C2 03 TAB								0:00:05
SUKALDEAN		1:22:15	Haritz San Jakoboak egiten eta Asier tomate latak ahizto batekin zabalitzen. Aitza sukaldean sartzen eta 8 lagunek erreserba ia ze ordutako den galdetzen dio Asierrei	1:24:19	1:22:10	1:24:24	0:02:04	0:00:05	
RECURSO		1:27:33	Jaletxearen panoramika (Kepa barran bistuka)	1:27:57	1:27:28	1:28:02	0:00:24	0:00:05	
SUKALDEAN		1:28:18	Jose Luis kezkatuta dago ogia ez delako oraindik iritsi. Aitzak esaten dio ogirik ez badago ba ez dagola (qué cerebro!). Justo momentu horretan ogia iristen da.	1:29:35	1:28:12	1:29:40	0:01:18	0:00:05	
EGUNEKO PLATERA		1:29:37	Julian tabernara doa eta mutillei azaltzen die eguneko plateraren akezpena nola egin behar duten. Menutik Legumi	1:38:00	1:29:32	1:38:05	0:08:23	0:00:05	
		1:38:12	Krema aukeratzeko dute. Haritzek prestatu eta aurkeztzen du. Eguneko plateraren errekurtso planoak	1:42:47	1:38:07	1:42:52	0:04:35	0:00:05	
SUKALDEAN		1:46:31	Aitza eguneko platera irensten (literal). Haritzek pasta ensaladaren osagaiak altuan esaten ditu eta gero Aitzari esaten dio Crema eskaintzen duenean bezeroei esateko hotza a la beroa hartzeko aukera daukatela	1:47:44	1:46:26	1:47:49	0:01:13	0:00:05	
		1:48:52	Azken orduko prestatiketarik: Haritzek dio norbaiti aiola ez bazaiola gustatzen tomate ensalada bat eskeintzeko, garbantzuak plateraren zerbitzuko eta ez soperan... Gero ENSALADA A LA VASCA asmatu duela dio (pasta ensaladak dauzkan kolorengatik).	1:50:11	1:48:47	1:50:16	0:01:19	0:00:05	
		1:52:12	Asier eta Haritz sukaldean lanean. Lapikotan dagoen janariaren planoak	1:52:32	1:52:07	1:52:37	0:00:20	0:00:05	
BARRAN		1:52:35	Kepak Jose Luis eta Aitzari kutxaren funtzionamendue azaltzen die.	1:54:46	1:52:30	1:54:51	0:02:11	0:00:05	
		1:57:39	Kepa bezero batzuei zerbitzatzeko eta kutxan titatzeko.	1:58:55	1:57:34	1:59:00	0:01:16	0:00:05	
		1:59:12	Bi bezero datoz eta 8 laguntzako erreserba egiten dute	1:59:48	1:59:07	1:59:53	0:00:36	0:00:05	
		2:00:08	Aitza eta Kepa jaletxeko mahaia antolatzen. Bezero gehiago datoz eta Aitzak mahaia ematen die	2:01:42	2:00:03	2:01:47	0:01:34	0:00:05	

Fig. 21: Extracto de plantilla de teceo de *Basetxea Taberna*. Refleja las imágenes seleccionadas como más representativas de lo sucedido en la jornada de grabación. En amarillo aparece el código de cinta y después, de izquierda a derecha, el tema principal, el *tc in* o código de entrada, el contenido, y el *tc out* o código de salida.

36. De TC, *time codes* o códigos de tiempo que se marcan en esas fichas y que indican dónde empiezan y acaban las secuencias seleccionadas.

Son filtros técnicos, que manejados por manos expertas permiten manipular lo sucedido a distancia desde un lugar alejado del de la grabación. A distancia, efectivamente: desde el lugar donde trabajan los responsables de la postproducción, personas que ejecutan su tarea sin haber estado en la grabación y que no sabrían lo que pasa, ni cómo pasa, ni por qué pasa... de no ser por los instrumentos que permiten transportar los hechos de la realidad al set de grabación y de éste a sus laboratorios. Realmente no necesitan *estar en el sitio*; desde su laboratorio todo puede ser controlado de un solo golpe de vista. Allí ni la presencia física ni la participación directa son necesarias, pues domina el *procedimiento*. Si se aplica bien, la cadena transportará la información correctamente, y así será posible que cualquier información –la referida en este caso a la vasquidad escenificada en el programa– circule a través de ella sin nada que la deforme. *Nada hay de especial en ello*; es manipulación, pero no malintencionada, sino técnica; es una mecánica, una rutina: se revisan plantillas de “teceo”, se resumen, se hace un guión de cada capítulo y, finalmente, se edita el programa. A cada programa se le pega la careta, un resumen del programa anterior y un avance del siguiente. Ya está listo para ser emitido.

4. LA IDENTIDAD COMO RECURSO TÉCNICO

Pensábamos hacer un programa diferente, y luego te das cuenta que haces algo (EIII.2)

Son las palabras del director del programa sorprendido porque *Basetxea* sea objeto de interés de este estudio. Ese *algo* hace referencia a un *plus* de significación que el programa tiene, algo que lo lleva más allá del mero espectáculo televisivo, de los problemas de los índices de audiencia y de los condicionamientos presupuestarios. Ese *algo* refiere a ese conjunto de elementos y circunstancias que añaden un plus de sentido a *Basetxea*; el plus que introduce la *realidad*, lo que *Basetxea* tiene de documental. El plus que introduce la vasquidad que *Basetxea* reproduce: la Euskadi rural-tradicional, la Euskadi gastronómica, etc.

Nos encontramos así con que las rutinas que marcan el programa (localización de escenarios, elección de concursantes, criterios de grabación y selección de imágenes, esquemas de edición y montaje, etc.), dan lugar a *algo* más que un producto de entretenimiento y consumo televisivo. Y no obstante, las rutinas del programa son eso, *rutinas*: actividades que se llevan de forma más o menos automática, sin pensar, y que se mantienen mientras sigan resultando eficaces. Sin embargo, esas rutinas se aplican sobre materiales sensibles: lengua, identidad, territorio. “*Estamos llegando casi a la banalidad de usar y tirar. En euskera eso es una gozada*”, nos dice (entrevista VI.2). La identidad convertida en algo corriente, trivial, fútil, de fácil puesta en escena. Es un valor añadido, un *algo* de más para un programa que, por su naturaleza, bordea la telebasura. Trasladándonos e interpretando la opinión que un reputado *bertsolari* expresó sobre *Basetxea*, su director nos dice:

Yo veo el programa porque cada uno de los concursantes que participan en el programa hablan de una forma diferente en euskera, que se entiendan todos, cuando no estamos acostumbrados en ETB, que es el referente comunicativo de este país, gente que aprende, que no sólo aprende, que ha sabido y luego no lo practique y la forma de hablar euskera y que se comuniquen con los demás y que tengan dificultades, que eso forma también parte del contenido del programa (...). Y luego cuando te dice [Andoni] Egaña “bueno, me parece muy interesante, una aportación que no existía”, que es nuevo, que para él que trabaja en la comunicación en euskera, también era interesante. Además, en el programa, él y Jon Maia, cuando no era muy habitual que los bertsolaris, el misticismo o categoría de que no salen de su ámbito normal (...). Estaba haciendo telebasura y me dicen esto y me descolocan (EIII.2)

Televisión, donde prima el entretenimiento, el juego, y, en cierta medida, la banalización, más una puesta en escena tecnificada de la identidad. Puede con esto último resumirse lo dicho en este capítulo, que se traduce en una ecuación sencilla: IDENTIDAD + TÉCNICA. El resultado de esa adición se deduce de considerar las características del presente del País Vasco; al hacerlo se verá que seguramente esta ecuación no sería posible de no estar, como sostenemos, en una situación –la que hemos denominado “post-institucional”– en la que se trabaja sobre representaciones de la identidad naturalizadas, normalizadas, banalizadas. Tenemos ya la ecuación completa: IDENTIDAD + TÉCNICA: CONDICIONES EN QUE SE DESARROLLA LA VASQUIDAD EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO. Sólo cuando la identidad se imagina como un *fait accompli*, un paisaje que está (y estará) ahí, un hecho cerrado, redondo, y que ese imaginario está altamente consensuado, es cuando se dan las condiciones que hacen posible la relación entre técnica e identidad.

Nos detenemos, brevemente y para cerrar, en estas relaciones entre técnica (que hemos definido aquí, no ha mucho, como una *herramienta para hacer*) e identidad. Estas relaciones apuntan en dos direcciones: (1) la *identidad convertida en objeto de la técnica*, (2) la *identidad misma como objeto técnico*. Las dos direcciones representan una verdadera emergencia. La primera refiere a cómo la técnica y el ejercicio del saber experto se aplican sobre la identidad; se trata de ver, como lo hemos hecho (y seguiremos haciéndolo en lo que sigue), de qué modo la técnica participa en la elaboración de la identidad, de ver qué instrumentos contribuyen a representarla y cómo lo hacen. Para el caso de *Basetxea*, esta primera dirección de las relaciones entre técnica e identidad nos lleva a un lugar en el que se hace muy claramente visible un producto técnicamente marcado: incorpora un saber-hacer profesionalizado, sigue un procedimiento de trabajo protocolizado en todas sus fases, se deja intervenir por sofisticados instrumentos técnicos y por saberes adquiridos en formaciones especializadas por personas, expertos, que aplican técnicas, por *técnicos –no militantes– que saben hacer su trabajo* y que ponen su experticia al servicio de la reproducción de imágenes de la vasquidad estereotipadas y consensuadas.

La segunda dirección de las relaciones entre técnica e identidad que consideraremos da más que pensar. Hace referencia a la incorporación de la identidad a la caja de herramientas de los expertos. Nos encamina esta

dirección a un lugar que nos obliga a pensar en la identidad como algo que es por sí mismo una técnica: ya cristalizadas y consensuadas, ya banalizadas y establecidas, ciertas representaciones de la identidad son recursos de los que se valen los expertos para perfilar el espacio donde se despliega su tarea. Así, en el caso de *Basetxea*, donde la vasquidad opera como una herramienta útil para dibujar y dar forma a un espectáculo reconocible por espectadores y participantes e, institucionalizada y naturalizada, se convierte en un instrumento con el que dibujar contextos que, manipulados por manos expertas, permiten poner en escena diversos juegos sociales que de otro modo serían imposibles de representar. Esta circunstancia sólo es factible y socialmente legítima en condiciones de institucionalización de una identidad; cuando esto sucede un uso instrumental de la identidad *por parte de expertos* es socialmente plausible.

Allí lo antaño impensable ocurre: la vasquidad deviene objeto de programas de tele-realidad y de humor o de relatos satíricos; es objeto de programas que la estiran y la trivializan, la parodian y que la reducen al absurdo. Es el caso de *Basetxea*, programa que se inscribe en las máximas que determinan las líneas de actuación de ETB 1 (cadena pública, que emite en euskera, comprometida con el objetivo de “difundir la cultura vasca y el euskera”, con la misión de *reflejar lo vasco* y potenciarlo) pero incorpora novedades: hace de ese territorio, el de la vasquidad, un espacio de juego, un lugar de concurso, un territorio para la parodia:

No estamos tratando de trasladar el mundo rural a la pantalla. Estamos exagerando, es una caricatura, y eso es lo que funciona. No es un reportaje, no es un docudrama, no es un Factor Humano de cómo vive un tipo en el monte. También a veces nos gustan las caricaturas (EIII.2)